BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Proses Pembuatan Media Interaktif *Supa- goi* Untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang

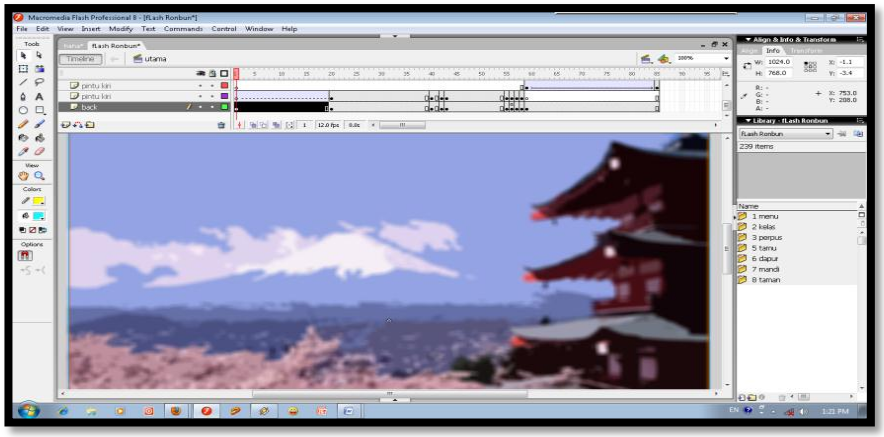
Penulis membuat sebuah media yang digunakan sebagai media interaktif pembelajaran dengan tujuan untuk melatih kosakata bahasa Jepang kepada pembelajar bahasa Jepang. Media tersebut dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash Proffesional 8*, program ini digunakan untuk membuat animasi benda-benda yang terdapat dalam kosakata bahasa Jepang.

Langkah-langkah yang penulis lakukan saat membuat media tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media ini, dalam hal ini pertama-tama yang harus dipersiapkan yaitu sebuah perangkat lunak *Macromedia Flash Proffesional 8.*
2. Mempersiapkan bahan materi yang akan digunakan sebagai isi media, dalam hal ini yang dipersiapkan adalah gambar berupa benda-benda yang ada didalam buku *nihongo shoho*. Penulis menggunakan media *cyber* yaitu internet untuk mengunduh gambar barang-barang tersebut.
3. Mepersiapkan gambar-gambar dan lagu yang akan digunakan dalam media tersebut, dengan tujuan agar para pembelajar tidak merasa bosan pada saat mempelajari media tersebut. Untuk mempersiapkan gambar penulis

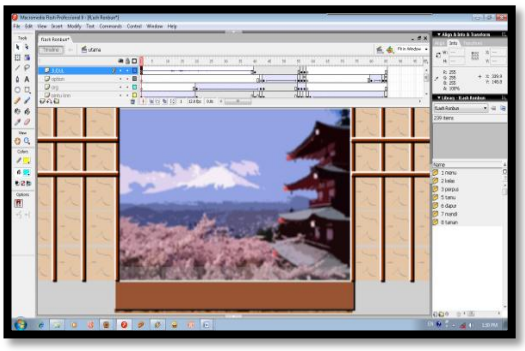
mendapatkan dari mahasiswa jurusan arsitektur dan mengunduhnya dari internet.

4. Menyiapkan desain gambar yang akan dijadikan sebagai tampilan *background* (latar belakang) media dengan perangkat lunak *Macromedia Flash Proffesional 8*.

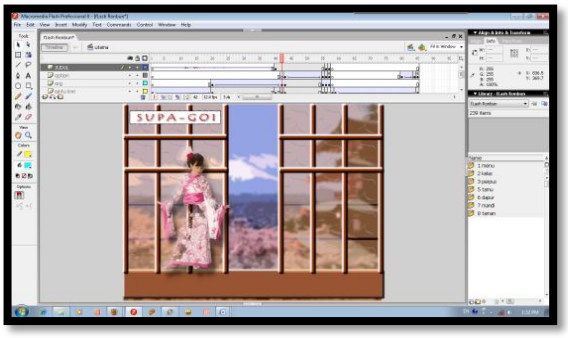


Gambar 4.1 *Form Background*

5. Setelah gambar tersebut dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu membuat animasi sebagai tampilan pembuka dengan menggunakan *motion tween*, yaitu gerakan animasi yang teratur.



Gambar 4.2 *Form* tampilan pembuka

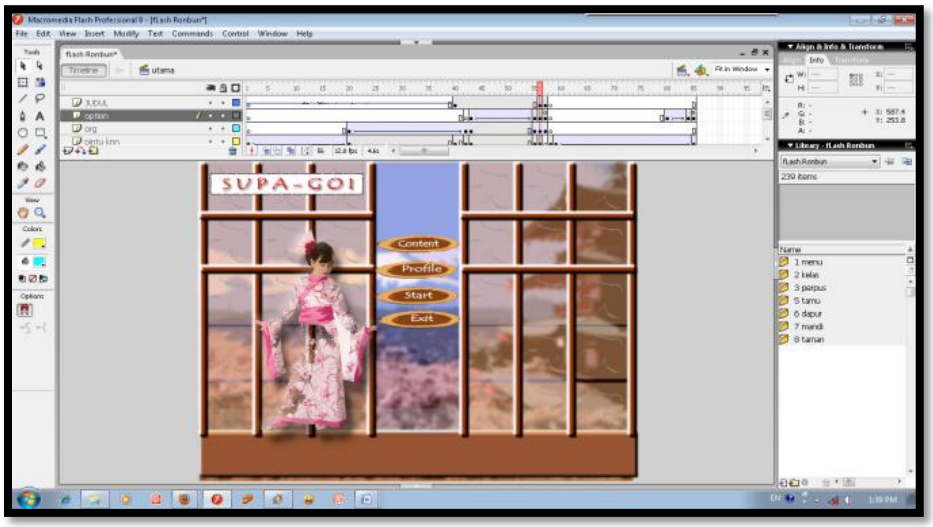


Gambar 4.3 *Form* Tampilan pembuka

6. Setelah gambar selesai dibuat maka langkah selanjutnya yaitu membuat gambar tombol yang akan dijadikan sebagai tombol media. Tombol-tombol

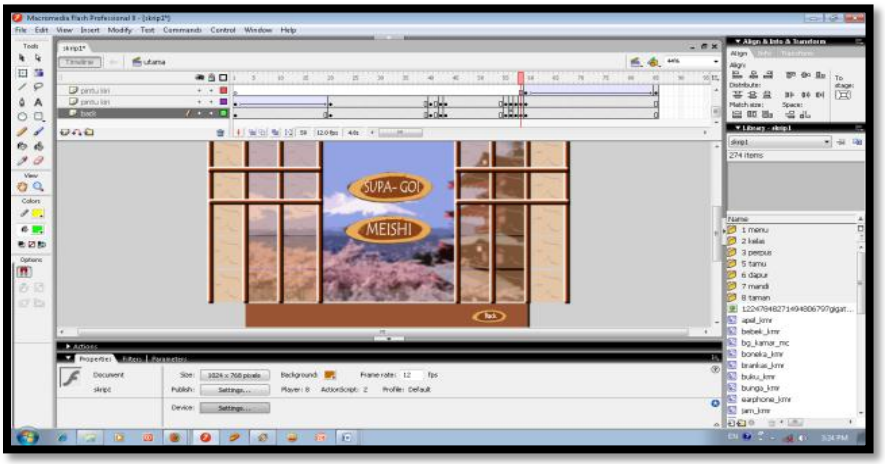
yang akan digunakan yaitu tombol media untuk menjelaskan materi yang terdapat didalam media, ada juga tombol *profile* yang menampilkan data diri tentang pembimbing, mentor dan data penulis, setelah itu tombol untuk memulai permainan dalam *game* tersebut, kemudian tombol *exit* untuk mengakhiri media apabila sudah digunakan.

7. Setelah semua bahan yang diperlukan terkumpul penulis membuat media dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash Proffesional 8*. Langkah pertama yaitu penulis membuat tampilan menu utama, ada empat tombol dalam tampilan menu utama yaitu tombol *content, profile, start* dan *exit.*

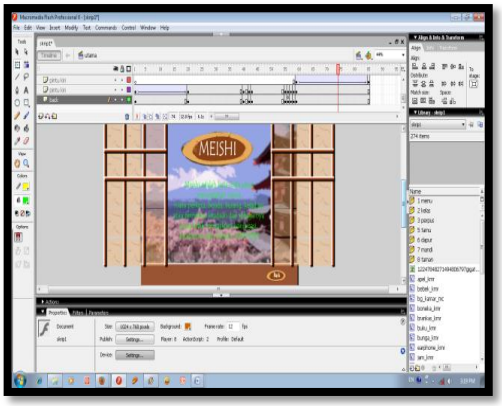


Gambar 4.4 *Form* tampilan menu utama

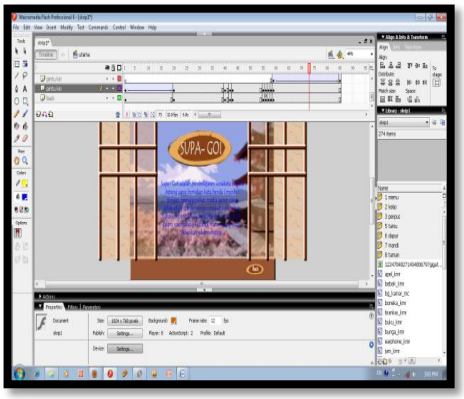
Tombol yang pertama adalah tombol *content*, ketika tombol *content* di klik akan berlanjut ketampilan penjelasan tentang materi yang terdapat dalam *supa-goi* yaitu *supa- goi* dan *meishi* . Masing-masing tampilan ini dapat ditampilkan setelah mengklik tombol yang ada dalam tampilan *supa- goi* dan *meishi.*



Gambar 4.5 *Form* tampilan *Content*



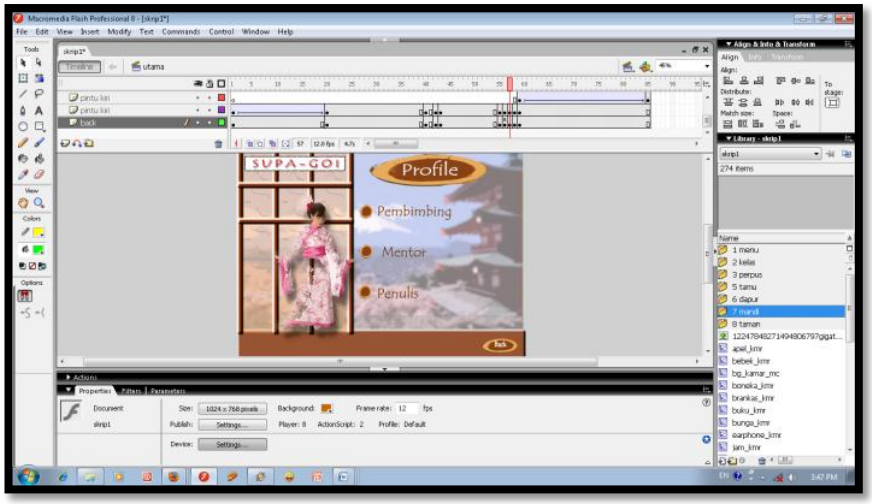
Gambar 4.6 *Form* tampilan *Content*



Gambar 4.7 *Form* tampila*Content*

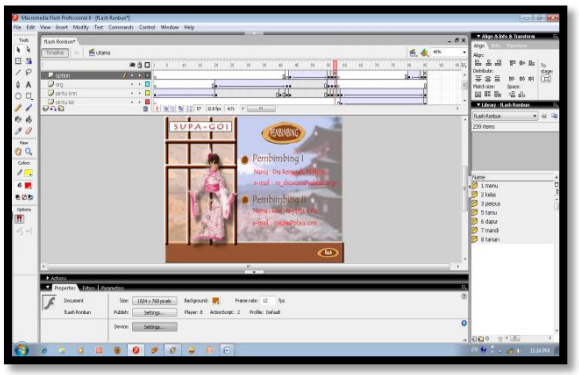
Untuk kembali ke menu utama klik pada tombol *back*, maka tampilan akan kembali ke menu utama.

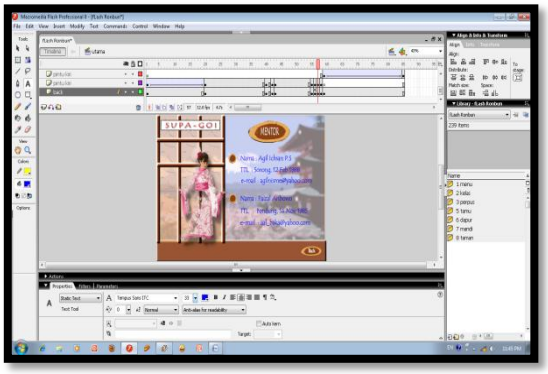
8. Setelah itu membuat tombol *profile*, dalam tampilan ini menampilkan data pembimbing, mentor dan data penulis.



Gambar 4.8 *Form* tampilan *profile*

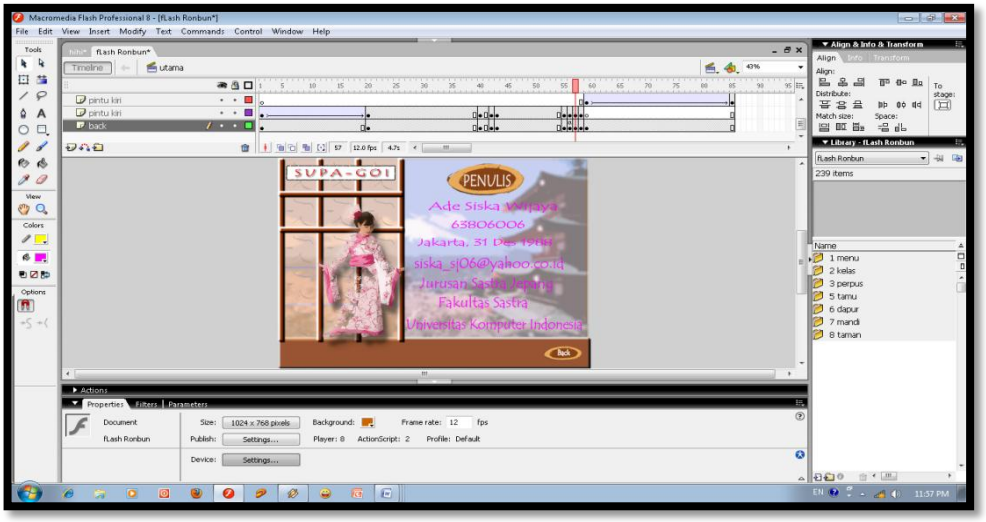
Masing –masing dari tampilan ini dapat ditampilkan setelah mengklik tombol pembimbing, mentor dan penulis, maka akan terlihat tampilan seperti berikut.





Gambar 4.9 *Form Profile* Pembimbing

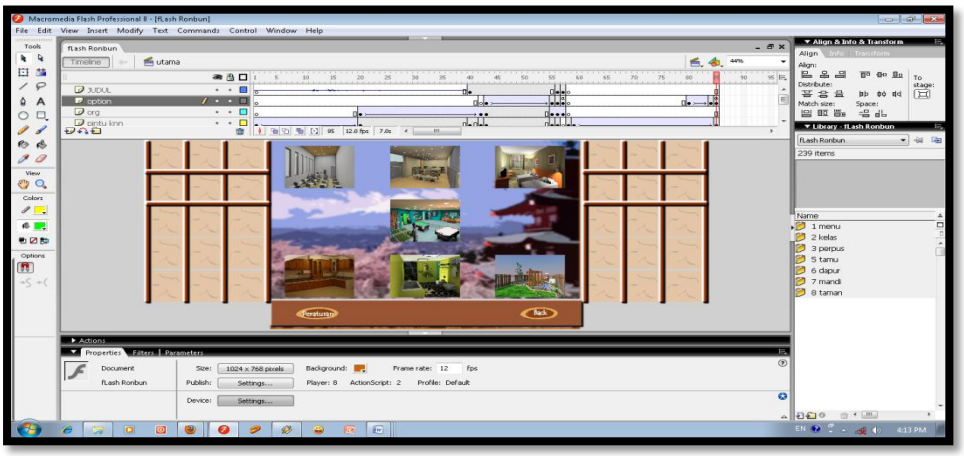
Gambar 4.10 *Form Profile* Mentor



Gambar 4.11 *Form Profile* Penulis

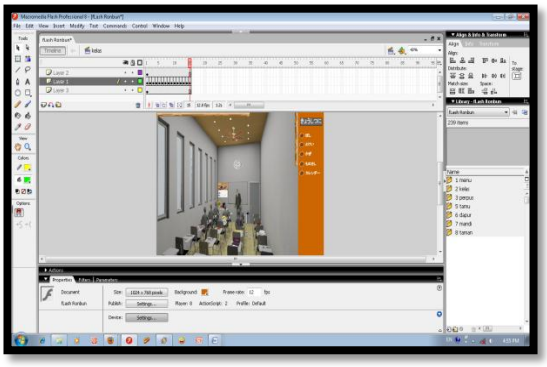
Untuk kembali ke menu utama klik pada tombol *back* pada kolom *profile*, maka tampilan akan kembali ke menu utama.

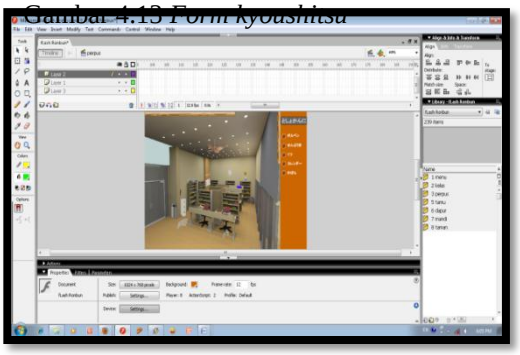
9. Selanjutnya membuat tombol *start*, jika mengklik tombol *start* yang terdapat dalam menu utama, maka dalam tampilan ini terdapat tujuh tombol ruangan, pada masing-masing ruangan terdapat permainan yang berupa gambar benda-benda dengan kosakata bahasa Jepang. Hal ini dilakukan sebagai variasi tombol pada tiap ruangan.



Gambar 4.12 *Form menu start*

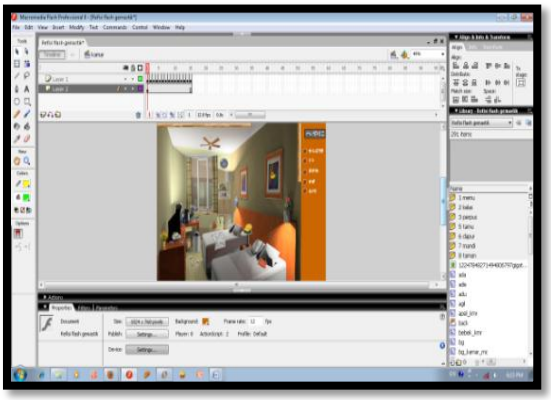
10. Membuat *link* tampilan permainan yang berupa gambar-gambar kosakata dengan menggunakan animasi *frame by frame*, yaitu dengan membuat gambar pada masing-masing *frame*. Jika di klik salah satu tombol ruangan maka secara otomatis akan masuk kedalam tampilan *game* yang terdapat dalam ruangan yang telah dipilih.

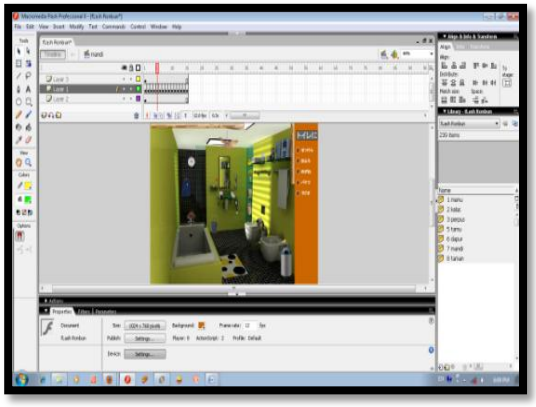




Gambar 4.13 *Form kyoushitsu*

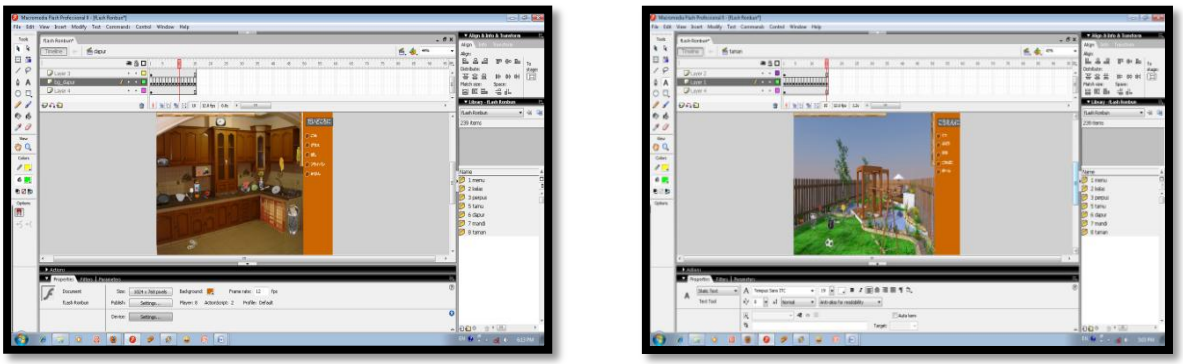
Gambar 4 14 *Form Toshokan*





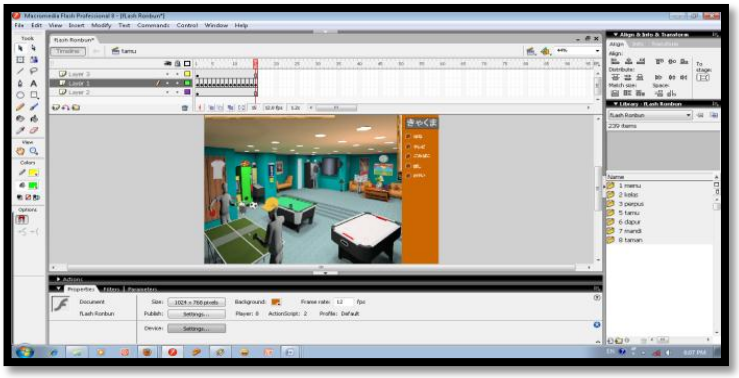
Gambar 4.15 *Form Heya*

Gambar 4.16 *Form toire*



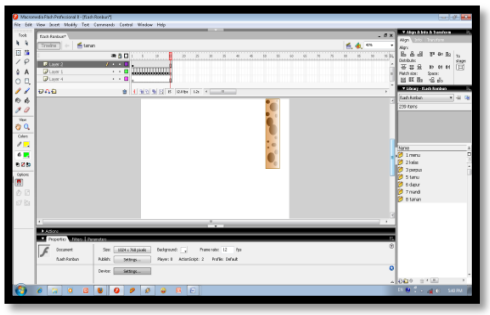
Gambar 4.17 *Form Daidokoro*

Gambar 4.18 *Form Kouen*

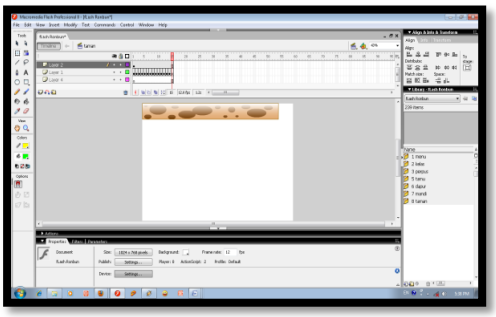


Gambar 4.19 *Form tokuma*

Didalam tampilan *game* terdapat status *bar*, yaitu untuk membuat *life energy* dalam *game* tersebut. *Life* atau sering disebut darah yang mana bila *movieClip* terkena, maka *life* akan berkurang. Apabila *life* sudah habis maka masuk ke dalam *frame* yang dituju yaitu animasi kalah dan animasi menang tergantung dari hasil permainan. Dalam pembuatan status *bar* selain membuat *life* juga menampilkan animasi waktu untuk membatasi waktu permainan, keduanya menggunakan *type Movie Clip* untuk tempat penulisan *script*.

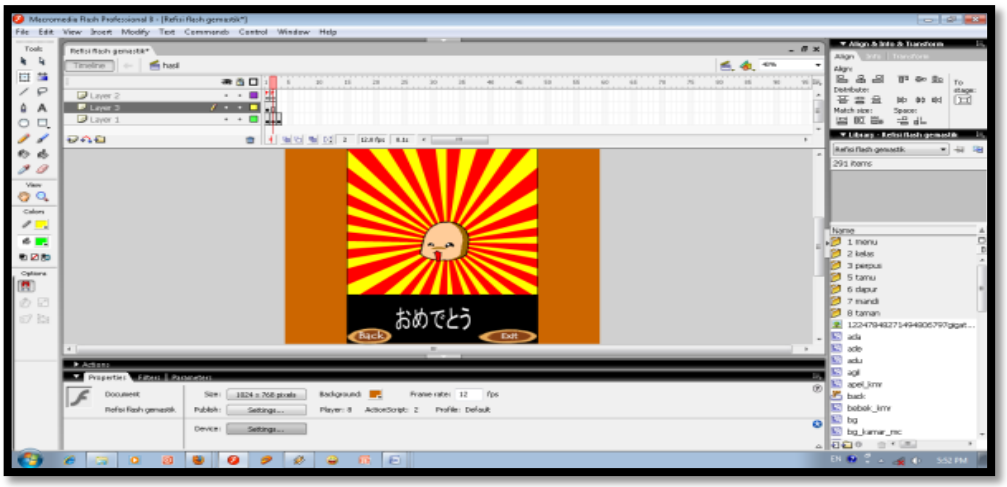


Gambar 4.20 *Form energy*

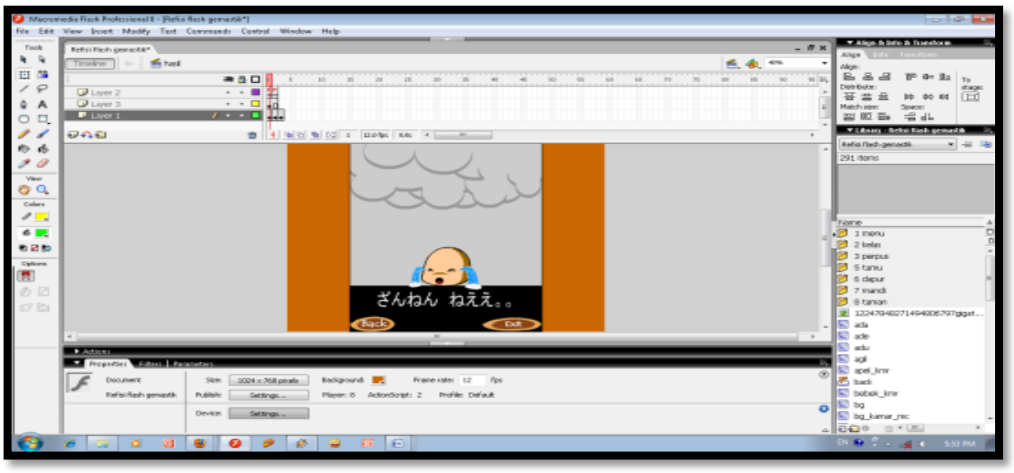


Gambar 4.21 *Form Life*

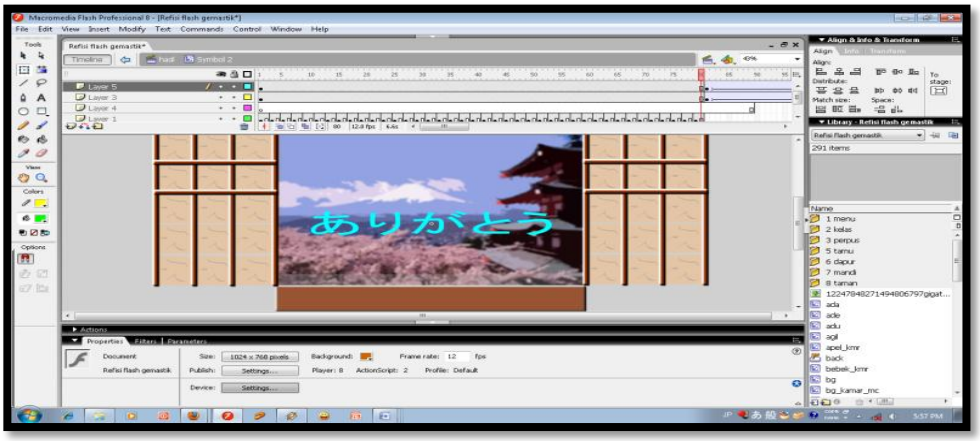
11. Membuat animasi menang dan kalah, apabila *game* yang dimainkan berhasil maka akan secara otomatis akan keluar tampilan menu *omedetou*, sebaliknya jika *game* yang dimainkan gagal maka akan masuk ke tampilan menu *zannen ne*.



Gambar 4.22 *Form* tampilan menang



Gambar 4.23 *Form* tampilan kalah



12. Membuat tampilan penutup *supa- go*

Gambar 4.24 *Form* tampilan penutup

13. Setelah semua tampilan selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu membuat link dari tiap *scene* untuk menghubungkan tampilan yang satu dengan tampilan lainnya.
14. Setelah semua tampilan terhubung antara yang lain dengan lainnya, hal terakhir yang dilakukan yaitu mem-*publish* media tersebut menjadi *flash player*. Hal ini dilakukan agar media ini dapat digunakan dengan

menggunakan komputer yang tidak tersedia perangkat lunak *Macromedia Flash*.

15. Langkah terakhir yang dilakukan yaitu penulis lalu mem-*back up* data tersebut ke dalam *Compact Disk* (CD).

4.2 Pengaruh Media Interaktif *Supa- goi* terhadap kemampuan pembelajar setelah menggunakan media interaktif *supa- goi* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang

Setelah media ini selesai dibuat, penulis kemudian memberikan *supa- goi* kepada 11 orang mahasiswa tingkat I Sastra Jepang UNIKOM untuk dijadikan sebagai media interaktif pembelajaran berupa *game* kosakata bahasa Jepang. Para mahasiswa tersebut mempelajarinya dirumah dengan batas waktu yang telah ditentukan. Penulis melakukan dua kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut :

Pertemuan Pertama : 18 Juni 2010

Pada pertemuan ini penulis melakukan *pretest* yang dilaksanakan selama 20 menit. Setelah *pretest* selesai dilakukan penulis memberikan *supa- goi* tersebut kepada masing-masing 1 untuk setiap orang, dan penulis juga menjelaskan bagaimana cara penggunaan media tersebut.

Pertemuan Kedua : 23 Juni 2010

Pada pertemuan ini penulis melakukan *posttest* yang dilakukan selama 20 menit dengan menggunakan soal yang sama pada saat melakukan *pretest*, akan tetapi pada soal *posttest* soal tersebut diacak dengan tujuan untuk mengetahui

apakah ada perbedaan antara hasil jawaban pada *pretest* dengan jawaban pada

No	Nama	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	R1	80	93	6400	8649	7440
2	R2	57	80	3249	6400	4560
3	R3	70	77	4900	5929	5390
4	R4	67	83	4489	6889	5561
5	R5	93	100	8649	10000	9300
6	R6	53	67	2809	4489	3551
7	R7	73	80	5329	6400	5840
8	R8	83	90	6889	8100	7470
9	R9	77	77	5929	5929	5929

posttest.

Tabel 4.2.1
Hasil test kemampuan mahasiswa dalam menngunakan *supa- goi* sebelum menerima media (X) dan sesudah menerima media (Y)

10	**R10**	**60**	**83**	**3600**	**6889**	**4980**
11	**R11**	**86**	**96**	**7396**	**9216**	**8256**
JUMLAH		**799**	**926**	**59639**	**78890**	**68277**

Keterangan :

X = Sebelum menerima media

Y = Sesudah menerima media

Perhitungan nilai rata-rata kemampuan mahasiswa dalam menggunakan media interaktif *supa- goi* digunakan dengan rumus yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

$$M = \frac{799}{11}$$

$$M = 72,6$$

Sedangkan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan media interaktif *supa- goi* adalah sebagai berikut :

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

$$M = \frac{926}{11}$$

$$M = 84,1$$

Dari hasil *pretest* dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang sebelum menggunakan media adalah 72,6, sedangkan kemampuan mahasiswa setelah menggunakan media adalah 84,1. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas dapat dilihat bahwa kemampuan mahasiswa dalam menggunakan media interaktif *supa- goi* mengalami peningkatan sebesar 11,5.

Pada nilai korelasi kemampuan mahasiswa sebelum menggunakan media interaktif *supa- goi* dan setelah menggunakan *supa- goi* dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, yaitu sebagai berikut :

$$r = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)\,(\Sigma Y^2)}}$$

$$r = \frac{68277}{\sqrt{(59639 \times 78890)}}$$

$$r = \frac{68277}{\sqrt{4704920710}}$$

$$r = \frac{68277}{68592,42458}$$

r = **0.99**

Setelah dihitung, dapat diketahui bahwa nilai kemampuan korelasi pembelajar sebelum menggunakan media dan setrelah menggunakan media adalah **0,99.** Berdasarkan nilai tersebut, maka korelasi pembelajar sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan mediadalah **sangat kuat**, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media sebagai media pembelajaran dalam media interaktif *supa- goi* dapat dikatakan efektif.

Penulis juga memberikan angket mengenai tanggapan mahasiswa mengenai tanggapan. terhadap tampilan media dan materi pembelajaran media. Berikut ini adalah hasil Jawaban Responden mengenai tampilan media dan materi pembelajaran media.

Tabel 4.2.3
Penilaian responden terhadap media interaktif *supa- goi*

No	PERTANYAAN	Indikator	Responden	Persentase Jawaban
1	Bagaimana tampilan dari media interaktif *supa-goi* ?	a. Cukup menarik	3	27%
		b. Menarik	5	46%
		c. Sangat menarik	3	27%
2	Bagaimana kosakata yang terdapat di dalam media interaktif *supa-goi*?	a.Mudah	7	64%
		b. Sedang	3	27%
		c. Sulit	1	9%
3	Apakah materi yang terdapat di dalam media interaktif supa-goi menambah kosakata anda?	a. Sedikit	1	9%
		b. Sama saja	3	27%
		c. Banyak	7	64%
4	Apakah adanya musik dan layout pada media pembelajaran *supa-goi bermanfaat?*	a. Sedikit bermanfaat	0	0%
		b. Sama saja	3	27%
		c. Bermanfaat sekali	8	72%
5	Bagaimana tanggapan anda mengenai	a. Kurang membantu	0	0%

	media interaktif *supa-goi* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang ?	b. Cukup membantu	5	46%
		c. Sangat membantu	6	54%
6	Bagaimana tanggapan mengenai gambar dalam media interaktif *supa-goi* ?	a. Kurang jelas	1	9%
		b. Cukup jelas	7	64%
		c. Sangat jelas	3	27%
7	Bagaimana kelengkapan menu yang terdapat dalam media interaktif *supa-goi*?	a. Kurang lengkap	4	36%
		b. Cukup lengkap	7	64%
		c. Sangat lengkap	0	0%
8	Bagaimana penggunaan media interaktif *supa-goi* dalam proses pembelajaran kosakata bahasa Jepang ?	a. Cukup bermanfaaat	3	27%
		b. Bermanfaat	5	45%
		c. Sangat bermanfaat	3	27%

Sumber : Jawaban Responden

Berdasarkan 4.2.3 diatas, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

a. Dapat diketahui bahwa pada pertanyaan pertama, sebanyak 46 % (hampir setengah) responden menjawab tampilan media interaktif *supa- goi* menarik, responden mengatakan tampilan yang ada dalam media interaktif *supa- goi* menarik karena terdapat animasi-animasi yang menarik didalamnya.
b. Pada pertanyaan kedua 64% (hampir sebagian besar) responden mengemukakan kosakata yang terdapat di dalam media interaktif *supa- goi* mudah. Hal ini disebabkan karena responden merasa tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan *supa- goi*, sesuai dengan konsep dari pembuatan media ini yaitu untuk mengulang kembali materi yang sudah dipelajari di dalam perkuliahan.
c. Sebanyak 64% (hampir sebagian besar) pada pertanyaan ketiga jawaban responden mendapatkan banyak tambahan kosakata dari

materi yang terdapat di dalam media interaktif *supa- goi*. Hal ini dikarenakan kosakata yang terdapat dalam media interaktif *supa- goi* sesuai dengan materi yang dipelajari oleh responden dalam perkuliahan.

d. Di dalam penelitian ini adanya musik dan layout pada media pembelajaran *supa- goi* 72% (hampir sebagian besar) pada pertanyaan keempat responden mengemukakan bermanfaat sekali. Hal ini disebabkan dengan adanya musik dan tampilan yang menarik membuat responden merasa tidak jenuh atau bosan untuk menggunakan *supa- goi*.

e. Tanggapan mengenai media interaktif *supa- goi* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang, pada pertanyaan kelima sebanyak 54 % (hampir sebagian besar) responden menjawab sangat membantu. Hal ini sangat berguna sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan konsep awal pembuatan media ini yaitu untuk mengulang kembali materi yang telah dipelajari di dalam perkuliahan

f. Sebanyak 64% (hampir sebagian besar) jawaban responden mengenai gambar dalam media interaktif *supa- goi* pada pertanyaan keenam yaitu cukup jelas. Hal ini dikarenakan gambar-gambar yang terdapat dalam media interaktif *supa- goi* tidak semuanya diunduh dari internet tetapi penulis juga memperoleh gambar-gambar tersebut dari seorang arsitek. Sehingga memudahkan responden dalam mengerti maksud dari gambar.

g. Sebanyak 64% (hampir sebagian besar) responden pada pertanyaan ketujuh menyatakan kelengkapan menu yang terdapat dalam media interaktif *supa- goi* adalah cukup lengkap. Hal ini disebabkan karena penulis hanya menyediakan tujuh tempat dalam media interaktif *supa- goi*, dengan terbatasnya menu yang terdapat dalam media interaktif *supa- goi* maka responden beranggapan cukup. Maka untuk kedepannya penulis akan menambahkan menu agar menu dalam media interaktif *supa- goi* menjadi lebih bervariasi.

h. Sebanyak 45% (hampir setengah) jawaban responden mengenai penggunaan media interaktif *supa- goi* untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada pertanyaan kedelapan adalah bermanfaat, karena media ini digunakan untuk mengingat kembali kosakata yang telah dipelajari didalam perkuliahan.

Berdasarkan semua hasil tanggapan responden mengenai media interaktif *supa- goi* adalah cukup baik. Penelitian ini, dapat dinyatakan berarti media interaktif supa- goi belum dapat dikatakan baik, karena di dalam media ini masih terdapat kekurangan, adapun kekurangan yang terdapat dalam media ini yaitu, kurangnya materi kosakata, terbatasnya tempat (bamen) dalam permainan yang terdapat dalam media ini. Selain adanya kekurangan, media ini juga mempunyai kelebihan yaitu, karena *game* ini dibuat untuk pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif belajar sambil bermain dan juga menjadi salah satu alternatif bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dalam perkuliahan.